DÉCOUVREZ LES ROMANS
QUI ONT INSPIRÉ LE JEU VIDÉO !

ANDRZEJ SAPKOWSKI
SORCELEUR

TOME 5 :
LE BAPTÊME DU FEU
DISPONIBLE EN LIBRAIRIE

TOME 6 :
SORTIE EN JUIN

BEST-SELLER INTERNATIONAL

DÉJÀ PARUS :

Milady

CDPROJEKT

BANDAI NAMCO Games

REDengine

The Witcher® is a trademark of CD Projekt RED S. A. The Witcher game © CD Projekt RED S. A. All rights reserved. The Witcher game is based on a novel of Andrzej Sapkowski. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners.
© 2012 Namco Bandai Partners S.A.S. Marketed, published, manufactured and distributed by Namco Bandai Partners S.A.S.

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox sont des marques du groupe Microsoft et sont utilisés sous licence de Microsoft.

3391891962650

XBOX 360

MANUEL DE JEU

AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360® ainsi que les manuels des accessoires pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Veillez à conserver tous les manuels pour une utilisation future. Pour les manuels de console de remplacement et d'accessoires, rendez-vous sur le site **www.xbox.com/support**.

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptible de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Qu'est-ce que le système PEGI ?

Le système de classification par catégorie d'âge PEGI a été conçu pour éviter que les mineurs soient exposés à des jeux au contenu inapproprié à leur groupe d'âge. VEUILLEZ NOTER qu'il n'indique pas le niveau de difficulté du jeu. Ce système de classification, comprenant deux parties, permet aux parents et aux personnes qui achètent des jeux vidéo pour des enfants de faire un choix avisé et approprié à l'âge du joueur. La première partie est une évaluation de l'âge :-

La seconde partie présente des icônes décrivant le type de contenu du jeu. Selon le jeu, il peut y avoir plusieurs descripteurs de contenu. L'évaluation de l'âge reflète l'intensité de ce contenu. Les descripteurs de contenu sont les suivants :-

Pour plus d'informations, rendez-vous sur http://www.pegi.info et pegionline.eu

Table des matières

Garantie 4
Commandes de jeu 4
Connexion à Xbox LIVE 5
Contrôle 6
1. Menu principal 6
1.1 Reprendre une partie 6
1.2 Démarrer une partie 6
1.2.1 Arène 6
1.2.2 Nouvelle partie 6
1.3 Sauvegarder/Charger une partie . . 7
1.4 Options 7
1.5 Extras 8

2. Initiation et didacticiel 8
2.1 Interface de jeu 8
2.1.1 Écran de jeu principal 8
2.1.2 Médaillon 9
2.1.3 Menu de sélection rapide . 10
2.1.4 Fenêtre d'inventaire 11
2.1.5 Fenêtre de journal 11
2.1.6 Fenêtre de carte 12
2.1.7 Mode méditation 13
2.1.8 Fenêtre et avancement du personnage 14
2.2 Parcourir le monde du jeu 14
2.3 Mini-carte et marqueurs 15
2.4 Interactions 15
2.5 Dialogues 15
2.6 Dialogues du jeu 16
2.7 Actions contextuelles 16

3. Combat 17
3.1 Déplacement 17
3.2 Corps à corps 17
3.2.1 Porter des coups 17
3.2.2 Parer et contre-attaquer . . 18
3.2.3 ... Verrouiller la caméra sur la cible 18
3.3 Magie de sorceleur . . . . . .
3.3.1 Signes . . . . . .
3.4 Bombes, dagues et pièges . . . . . .
3.5 Effets temporaires . . . . . .
3.5.1 Huiles et potions . . . . . .
3.5.2 Sites de Pouvoir . . . . . .
3.5.3 Effets critiques . . . . . .
3.6 Coups ultimes et adrénaline . . . .

4. Avancement du personnage . . . . . .
4.1 Expérience . . . . . .
4.2 Talents . . . . . .
4.3 Voies de développement . . . . . .
4.3.1 Résumé des compétences .
4.4 Mutagènes . . . . . .

5. Alchimie . . . . . .
5.1 Types de mixtures alchimiques . .
5.2 Acquérir des formules . . . . . .
5.3 Ingrédients . . . . . .
5.4 Préparer des potions et des bombes . . . . . .
5.5 Résumé des mixtures et des bombes . . . . . .

6. Inventaire . . . . . .
6.1 Améliorations d'armes et d'armures . . . . . .
6.2 Fabriquer des objets . . . . . .

7. Mini-jeux . . . . . .
7.1 Poker aux dés . . . . . .
7.2 Combat à mains nues . . . . . .
7.3 Bras de fer . . . . . .

Assistance technique . . . . . .

Support technique . . . . . .

Garantie

Garantie de bon fonctionnement du Jeu-Vidéo acheté Le présent Jeu-Vidéo dispose d'une garantie de bon fonctionnement conformément aux dispositions légales nationals en vigueur dans le pays dans lequel il a été acquis, étant précisé que cette garantie ne saurait être inférieure à 90 (quatre-vingt dix) jours suivant la date d'acquisition dudit Jeu- Vidéo (preuve d'achat à l'appui).

Il est entendu que la présente garantie ne s'applique pas :

1/ au Jeu-Vidéo acquis dans le but d'être exploité à titre commercial ou professionnel (toute utilisation à de telles fins étant strictement interdite);

2/ si le disfonctionnement du Jeu-Vidéo résulte d'une mauvaise manipulation, d'un accident ou d'un usage impropre du fait du consommateur.

Le consommateur pourra adresser ses questions relatives à la présente garantie au revendeur auprès duquel le Jeu-Vidéo a été acheté ou en s'adressant à la hot line de l'éditeur du Jeu-Vidéo dans le pays d'acquisition du produit.

Connexion à Xbox LIVE

Xbox LIVE® vous connecte à plus de jeux, plus de fun. Pour en savoir p rendez-vous sur **www.xbox.com/live.**

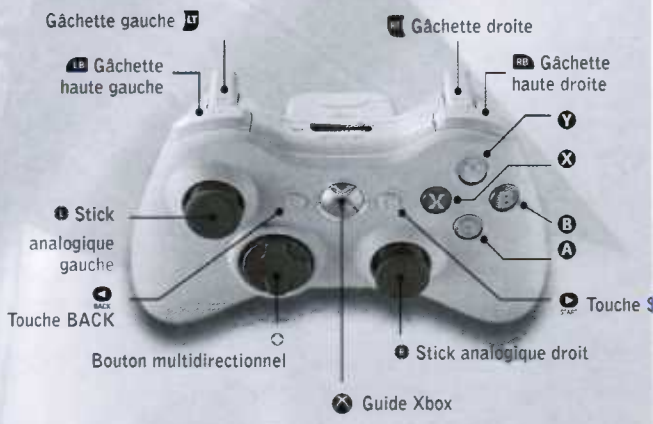
Connexion

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console X 360 à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour dev membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible c votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au ser Xbox LIVE, rendez-vous sur le site **www.xbox.com/live/countries.**

Contrôle parental

Ces outils flexibles et faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tut de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction d classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille inter avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une lir de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le **www.xbox.com/familysettings.**

Commandes de jeu



Contrôle

1. Menu principal

1.1 Reprendre une partie

Sélectionnez cette option pour reprendre le jeu à l'endroit où vous l'avez sauvegardé.

1.2 Démarrer une partie

Sélectionnez cette option pour commencer une nouvelle partie.

1.2.1 Arène

Ce mode s'adresse aussi bien aux joueurs expérimentés qu'aux débutants. Vous affrontez des vagues incessantes d'ennemis, ce qui vous permet de pratiquer les différentes techniques de combat. À chaque fois que vous achevez une vague, vous gagnez un niveau, de l'argent et des points. Avec l'argent perçu, vous pouvez acheter des améliorations dans la boutique de l'arène ou recruter des compagnons ; avec les points, vous pouvez envoyer votre résultat final dans les Classements, une fois que vous avez perdu.

1.2.2 Nouvelle partie

Sélectionnez cette option pour commencer une nouvelle partie. Vous avez le choix entre quatre niveaux de difficulté :

Facile : pour les joueurs inexpérimentés. Geralt affronte des ennemis plus faibles et subit moins de dégâts alors que lui-même en inflige plus. La plupart des combats peuvent être remportés en n'utilisant que l'épée.

Normal : pour les joueurs intermédiaires. Le niveau des adversaires est normal difficulté est équilibrée. La plupart des combats peuvent être remportés à l'aide de l' et des signes.

Difficile : pour les joueurs avancés. Les ennemis infligent de lourds dégâts et il est difficile d'acquérir des objets. La plupart des combats requièrent l'utilisation de l'épé la magie et de l'alchimie.

Ténèbres : pour les joueurs chevronnés. Ce mode de jeu vous donne accès à des obje des quêtes exclusives.

Remarque : Si vous passez du mode Ténèbres à un autre niveau de difficulté durant partie, vous ne pourrez plus y revenir par la suite.

Lorsque vous commencez une nouvelle partie, vous avez la possibilité de lanc didacticiel. Sélectionnez cette option pour découvrir les principaux mécanismes du Vous n'êtes pas obligé de terminer le didacticiel pour commencer une nouvelle partie

1.3 Sauvegarder/Charger une partie

Le jeu effectue des sauvegardes automatiques, à certains moments important l'action. Vous pouvez également sauvegarder vous-même votre partie si nécess Si vous voulez charger une partie, sélectionnez « Charger une partie » dans le m puis sélectionnez la partie dans la liste qui s'affiche.

1.4 Options

C'est ici que vous pouvez régler les options du jeu, selon vos envies.

Options sonores : cet écran permet de régler le volume de la musique, des b de fond et des dialogues.

Options de jeu : cet écran permet de modifier les options de jeu, comme l'affic des sous-titres, du niveau de l'action contextuelle, d'astuces et de fenêtres d du combat.

Options des commandes : cet écran permet de choisir ses commandes (cla souris ou manette), de régler la sensibilité de la souris et d'inverser les axes **X** e

Options graphiques : cet écran permet de modifier les paramètres d'affic (saturation et contraste).

Remarque : les autres options de jeu (résolution et format de l'écran, opt graphiques avancées et paramètres clés) peuvent être paramétrées dans les opt du menu de démarrage.

1.5 Extras

Sélectionnez cette option pour voir les crédits du jeu, les événements de The Witcher 1 et les différents flashbacks déverrouillés au cours des parties.

2. Initiation et didacticiel

Dans le jeu, vous incarnez Geralt de Riv. Vous commencez l'aventure dans les donjons de La Valette, interrogé par Vernon Roche. Votre premier objectif est de convaincre ce dernier qu'il n'a aucun droit de vous retenir captif.

Chaque fois que vous avez l'occasion d'effectuer une nouvelle action (non abordée dans le didacticiel mentionné en paragraphe 1.2), d'apprendre les mécanismes du jeu et de l'interface, un didacticiel s'affiche à l'écran. Il vous explique les éléments de base du jeu.

2.1 Interface de jeu

L'interface permet de connaître les informations concernant le jeu et son histoire.

2.1.1 Écran de jeu principal

Mini-carte : indique votre position dans le jeu. Elle comporte des marqueurs relatifs à des endroits importants ou à des quêtes. Elle indique la direction à suivre afin de mener à bien la quête active.

Indicateur de temps : indique l'heure de la journée.

Quête active : indique la quête active, ainsi qu'une brève description de ses obje

Indicateur des signes et des emplacements rapides : indique le signe actuelle sélectionné ainsi que l'objet présent dans l'emplacement rapide.

L'écran principal affiche également des informations pour un temps donné. incluent :

Les mises à jour de quêtes : s'affichent lorsque vous passez à une nouvelle p de la quête ou lorsque vous l'accomplissez.

Le didacticiel : informations brèves, très utiles pendant la partie.

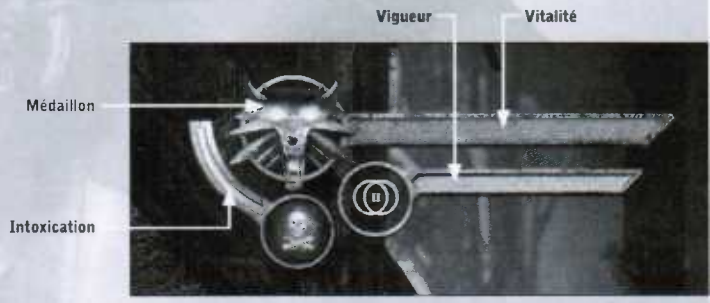
Les comptes à rebours d'effets : indiquent la durée d'effet des potions, des hu du signe de Quen, des sites de Pouvoir et des effets critiques.

L'indicateur d'interaction : s'affiche lorsqu'il est possible d'interagir ave personnage ou un objet.

La fenêtre de butin : s'affiche lorsque vous pouvez ramasser des objets. montre les quatre objets les plus précieux que contient le réceptacle.

La jauge d'adrénaline : se situe sous le statut du personnage, lorsque vous po gagner en adrénaline à la suite de coups, de signes et d'intoxications.

2.1.2 Médaillon



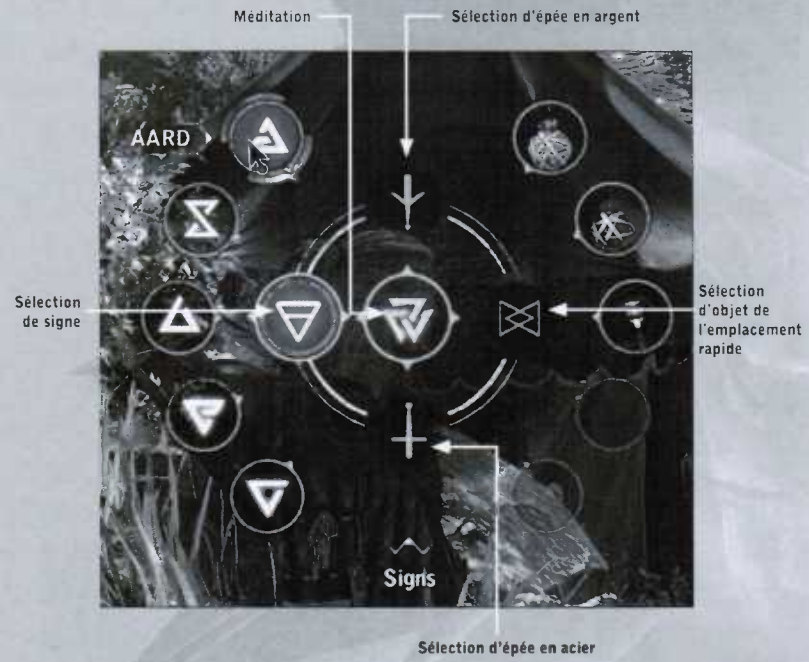
Médaillon : peut être utilisé lorsqu'une aura jaune en émane. Cela signifie est chargé. Le médaillon indique la proximité d'objets, herbes, monstres et de Pouvoir.

Vitalité : indique l'état de santé du personnage. Si elle est réduite à zéro à caus dégâts encaissés, Geralt meurt.

Vigueur : indique le nombre de points de vigueur du héros. Les points de vigueur sont nécessaires à l'utilisation des signes et pour parer les attaques ennemies.

Toxicité : indique le niveau d'intoxication du héros. Une toxicité élevée vous empêche de consommer davantage de potions. Il faut attendre que les effets de l'intoxication se dissipent.

2.1.3 Menu de sélection rapide



Le menu de sélection rapide apparaît lorsque vous appuyez sur la gâchette haute gauche **[LB]**. Elle permet de sélectionner un signe ou un objet à utiliser rapidement en combat. Pour les assigner, orientez le stick analogique droit vers la capacité/l'objet que vous désirez et lâchez la gâchette haute gauche **[LB]**.

Sélection de signe : permet de sélectionner l'un de ces signes : Aard, Yrden, Igni, Quen ou Axii.

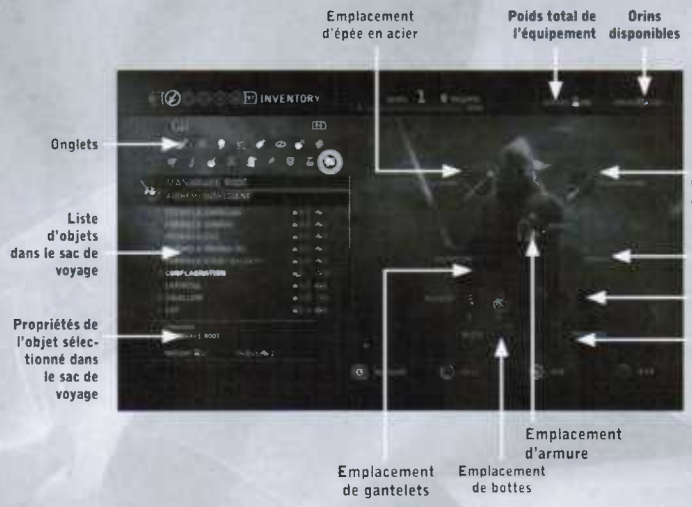
Sélection d'objet de l'emplacement rapide : permet de sélectionner une dague, une bombe ou un piège placé au préalable dans un emplacement rapide à partir de l'inventaire.

Méditation : permet de lancer la méditation.

Sélection d'épée en argent : permet de dégainer/rengainer l'épée en argent.

Sélection d'épée en acier : permet de dégainer/rengainer l'épée en acier

2.1.4 Fenêtre d'inventaire



L'inventaire se divise en deux parties : à gauche, votre sac de voyage avec une d'objets s'y trouvant ; à droite, les objets dont Geralt est équipé. Vous pouvez dé cer les objets du sac de voyage vers l'équipement et inversement.

Le sac de voyage se divise en onglets, indiquant les différents types d'objets : ar de corps à corps, armes à distance, armures, améliorations, pièges, bombes, liv trophées, mutagènes, ingrédients alchimiques, composants artisanaux, schéma formules, leurres, objets de quête ou divers et un onglet affichant tous les ob Vous pouvez passer d'un onglet à un autre à l'aide de la gâchette haute droite [ou gauche **[LB]**.

2.1.5 Fenêtre de journal

Le journal contient toutes les informations sur le monde et les éléments du jeu. divise en plusieurs onglets : quêtes, lieux, personnages, monstres, artisanat, di ticiels, alchimie, glossaire et rétrospections.

Onglet Quêtes

Indique toutes les quêtes acceptées par Geralt, ainsi qu'une description et l'état de celles-ci.

États des quêtes :

⊕ quêtes actives

✓ quêtes terminées

✗ quêtes échouées

! nouvelle entrée du journal ou mise à jour d'une entrée existante

Les autres onglets ont globalement la même structure. Les onglets Artisanat et Alchimie permettent de voir les schémas et les formules que Geralt connaît.

2.1.6 Fenêtre de carte

Elle permet de voir votre position dans le jeu et d'obtenir quelques informations sur les lieux importants.

Remarque : Vous pouvez accéder aux fenêtres mentionnées dans les paragra 2.1.4 à 2.1.6 à l'aide de la touche **BACK**, puis passer de l'une à l'autre à l'aid la gâchette droite **[RT]** ou gauche **[LT]**.

2.1.7 Mode méditation

La méditation permet d'accéder à quatre fenêtres :

Alchimie : permet de créer des mélanges et des bombes à partir des form apprises.

Utiliser Mélanges : permet de boire les potions préparées.

Méditer : permet de faire passer le temps jusqu'à l'heure sélectionnée.

Personnage : permet d'attribuer des talents et d'apprendre de nouvelles compétences.

2.1.8 Fenêtre et avancement du personnage

Ce tableau affiche l'arborescence des avancements du personnage (voir chapitre 4) ainsi que toutes vos statistiques d'attaque, de défense, de régénération, de bonus et de probabilités d'immunité contre les effets critiques.

Arborescence des avancements

2.2 Parcourir le monde du jeu

Jouissant d'une vue à la troisième personne, vous déplacez Geralt à l'aide du stick analogique gauche. Faites pivoter la caméra à l'aide du stick analogique droit pour avoir le meilleur angle de vue en toute circonstance.

2.3 Mini-carte et marqueurs

La mini-carte permet de voir votre position dans le jeu d'un seul coup d'œil. marqueurs suivants sont visibles sur la carte :

- quête active
- personnage important
- artisan
- boutique
- auberge

2.4 Interactions

Grâce à l'utilisation d'un mécanisme de sélection de cibles très précis, toute interactions peuvent s'effectuer avec la touche **[A]**. Lorsque vous pouvez inter avec un objet, des informations concernant le type d'interaction apparais à l'écran. Les plus importantes sont : entamer un dialogue, ramasser un o cueillir une plante, franchir une porte ou un obstacle, allumer une lampe, rega un panneau d'affichage et bien d'autres encore. Lorsque deux types d'interac avec un même objet ou une même personne sont possibles, la touche **[X]** également servir à interagir.

2.5 Dialogues

Lorsque vous parlez avec des personnages, leurs répliques et les vôtres s'affic au bas de l'écran. Les options de dialogue s'affichent sous forme de liste à d de l'écran. Pour sélectionner une option de dialogue, vous pouvez utiliser aussi le bouton multidirectionnel que le stick analogique gauche . Vous devez en confirmer votre choix en appuyant sur la touche **[A]**.

2.6 Dialogues du jeu

Lorsque vous parlez avec des personnages, vous pouvez voir des icônes de jeu, à côté du dialogue. Elles donnent accès à des fenêtres spéciales ou à des mini-jeux. Ces icônes sont les suivantes :

Commerce : permet d'acheter ou de vendre divers objets via la fenêtre de la boutique.

Création d'objet : ouvre la fenêtre d'artisanat qui permet à un artisan d'utiliser les objets et les schémas que vous lui donnez pour fabriquer un objet, comme une arme ou une armure, par exemple.

Pot-de-vin : permet de corrompre un personnage. Il faut parfois recourir à cette option pour obtenir des informations.

Intimidation : l'une des façons d'influencer le personnage auquel vous parlez. L'intimidation permet d'influencer un personnage en le menaçant. L'intimidation peut échouer...

Persuasion : permet d'influencer le personnage en essayant de le convaincre.

Axii : permet d'influencer un personnage en utilisant le signe d'Axii.

Poker aux dés : engage un mini-jeu de dés.

Combat à mains nues : engage un mini-jeu de combat à mains nues.

Bras de fer : engage un mini-jeu de bras de fer.

Fin du dialogue : termine la conversation.

Coupe de cheveux : permet de changer la coupe de cheveux de Geralt.

2.7 Actions contextuelles

Il arrive que le mécanisme d'action contextuelle (Quick Time Event, ou QTE) apparaisse en jeu. Il consiste principalement à appuyer sur une séquence de touches

au moment approprié, indiqué à l'écran. Si la touche indiquée est suivie d barre, cela signifie qu'il faut garder cette touche enfoncée jusqu'à ce que la bar remplisse. Si vous ratez une action contextuelle, les conséquences risquent de faire lourdement sentir, alors soyez attentif.

3. Combat

Le combat est l'essence même de la profession de sorceleur. Vous aurez dor nombreuses occasions de perfectionner vos compétences au combat.

3.1 Déplacement

En combat, les déplacements sont les mêmes. Vous déplacez Geralt à l'aide du analogique gauche et vous faites pivoter la caméra à l'aide du stick analogique pour avoir le meilleur angle de vue sur les événements.

La roulade est un mouvement primordial car elle permet d'esquiver rapidemer coups et de réduire ou de mettre de la distance entre un ennemi et vous. La rou avant s'exécute à l'aide de la touche **[B]**.

3.2 Corps à corps

Des épées en acier et en argent, armes typiques des sorceleurs, sont disponibles da jeu. Les épées en acier sont plus efficaces lorsque vous combattez des ennemis hum et non-humains, alors que les épées en argent s'utilisent plutôt contre les mons Il peut aussi arriver que vous ayez à vous battre avec des armes improvisées, co une pioche ou une hache, par exemple, et dans certains rares cas, avec vos poing

3.2.1 Porter des coups

Vous attaquez les ennemis avec la touche **[A]** ou **[X]**. La touche **[A]** sert à porte coups rapides alors que la touche **[X]** sert à porter des coups puissants. Il vous porter des coups soit puissants soit rapides, suivant l'ennemi que vous affro Les coups rapides infligent moins de dégâts que les coups puissants mais ils très efficaces contre les adversaires agiles ne portant ni armure, ni bouclier. Co des ennemis moins agiles mais protégés, les coups puissants s'imposent. Porte genre de coups prend plus de temps, mais vous mettez plus de force dedans. infligez donc plus de dégâts aux ennemis.

En combat, l'ennemi le plus proche est automatiquement pris pour cible se manifeste par une icône sur son corps et une barre de santé au-dessus de Lorsque vous appuyez sur la touche **[A]** ou **[X]**, le coup part automatiquement sa direction. Pour attaquer une autre cible que celle sélectionnée, il vous suff faire pivoter la caméra.

Remarque : La quantité de dégâts que vous infligez dépend de votre vigueur. Si votre jauge de vigueur est pleine, Geralt inflige un maximum de dégâts. Cette puissance diminue à mesure que vous perdez de la vigueur.

3.2.2 Parer et contre-attaquer

Contre un ennemi puissant ou un ennemi équipé d'un bouclier, il peut être utile de parer ses coups. Parer les coups d'un ennemi permet de le déséquilibrer, ce qui le rend plus facile à attaquer. Parez en appuyant sur la gâchette droite **[RT]**. La parade nécessite des points de vigueur, mais vous pouvez tout de même continuer à parer lorsque votre niveau est à zéro.

Remarque : La quantité de dégâts que vous recevez avec une parade dépend de votre vigueur. Si votre jauge de vigueur est pleine, Geralt ne subit aucun dégât. Cette quantité augmente à mesure que vous perdez de la vigueur.

Une fois la compétence Contre-attaque obtenue, vous pouvez parer de façon plus efficace les coups des ennemis. Lancez la séquence de contre-attaque en parant (gâchette droite) au moment où le coup va vous atteindre et lorsqu'une icône en forme d'épée apparaît sur le corps de l'adversaire. C'est à ce moment-là qu'il faut contre-attaquer. Appuyez alors sur la touche **[A]** pour que Geralt exécute une esquive suivie d'une contre-attaque imparable.

3.2.3 Verrouiller la caméra sur la cible

Vous pouvez verrouiller la caméra sur une cible à l'aide de la gâchette gauche **[LT]**. La caméra la suivra tant que vous maintiendrez la gâchette gauche **[LT]** enfoncée. Utilisez le stick analogique droit pour passer d'une cible à une autre.

3.3 Magie de sorceleur

Bien que les sorceleurs soient rompus au maniement de l'épée au combat, il leur arrive aussi d'utiliser des sorts, appelés signes, qui non seulement blessent les adversaires, mais en plus confèrent une supériorité stratégique. Pour lancer un signe à l'aide du menu rapide, appuyez sur la touche **[Y]**. Lancer un signe coûte un point de vigueur.

3.3.1 Signes

Geralt utilise cinq signes de base et un signe spécial, disponible une fois la compétence Sens magique obtenue (cf. sous-chapitre 3.6 et chapitre 4). Les signes peuvent être améliorés (cf. chapitre 4).

Le signe d'Aard : sort de télékinésie qui projette, met à terre ou assomme l'ennemi. Ce signe peut également servir à détruire des obstacles comme des murs instables, par exemple.

Le signe d'Yrden : piège magique au sol qui permet de blesser e d'immobiliser les adversaires. Le premier niveau du signe permet placer qu'un signe d'Yrden au sol. Si vous l'améliorez, vous pouve jusqu'à trois signes d'Yrden en même temps. Ces derniers fonctio à l'unisson, créant une barrière infranchissable.

Le signe d'Igni : jet de flammes qui agresse l'adversaire. Une foi amélioré, ce signe a des chances d'incinérer les adversaires, et sa d'effet se voit élargie.

Le signe de Quen : bouclier protecteur de 30 secondes maximum niveau de base. C'est un signe que Geralt utilise sur lui. Quen abso tous les dégâts directement infligés à Geralt et la version amélioré renvoie 50 % des dégâts à l'ennemi. Lorsque le signe de Quen agit, Geralt ne peut pas regagner de vigueur.

Le signe d'Axii : charme placé sur un adversaire. Si le charme fonctionne, l'ennemi devient alors un allié pendant un petit momen et combat à vos côtés.

3.4 Bombes, dagues et pièges

En plus des signes, Geralt a également accès à des bombes et à des dagues permettent d'attaquer à une distance bien plus importante qu'avec son épé pièges peuvent être placés au sol. Avant de pouvoir utiliser les dagues, vou acquérir la compétence Lancer de dagues.

Les dagues sont des armes de jet courantes. Elles sont efficaces contre les e plus faibles. Les bombes, par contre, sont utiles contre les groupes d'ennemis peuvent avoir divers effets : étourdir, incinérer ou empoisonner.

Vous pouvez lancer les dagues et les bombes de deux manières. Le mo visée automatique est utilisé contre la cible sélectionnée. Lorsque vous ap rapidement sur la gâchette haute droite **[RB]**, la dague ou la bombe sera direct orientée vers cette cible-là. Le mode de visée manuelle permet d'utiliser l analogique droit pour viser. Pour ce faire, gardez la gâchette haute droite enfoncée jusqu'à ce qu'apparaisse un réticule. Celui-ci vous permettra de vise le stick analogique droit et de lancer le projectile en relâchant la gâchette droite **[RB]**.

La gâchette haute droite **[RB]** sert également à poser des pièges. Après appuyé sur la touche, Geralt place le piège à l'endroit où il se trouve. Gardez à l'esprit que poser un piège peut prendre du temps, donc s'il y a un ennemi da parages, mieux vaut s'en charger d'une autre manière.

Vous trouverez une liste des bombes dans le chapitre 5.

3.5 Effets temporaires

Divers effets temporaires peuvent survenir au combat. Ils sont indiqués par des comptes à rebours dans la partie supérieure de l'écran principal de jeu.

3.5.1 Huiles et potions

Les huiles et les potions améliorent temporairement vos statistiques et doivent être utilisées avant un combat. Les utiliser permet d'accroître les dégâts que vous infligez, la vitesse de régénération ou les chances d'infliger un effet critique.

Boire des potions : pour boire une potion, entrez en méditation puis sélectionnez l'option « Utiliser mélanges ». Sur la gauche, vous voyez la liste des potions disponibles ; à droite apparaissent les potions faisant déjà effet ainsi que votre niveau d'intoxication. Sélectionnez la potion que vous souhaitez boire et appuyez sur la touche **[A]**. Vous verrez quel sera votre niveau d'intoxication si vous buvez la potion. Appuyez ensuite sur la touche **[Y]** pour boire la potion. Vous pouvez subir les effets de trois potions simultanément ; quatre si vous possédez la compétence Goûteur.

Enduire les lames : pour enduire une lame d'huile, accédez à l'inventaire puis sélectionnez l'onglet « Améliorations ». Faites glisser l'huile à utiliser vers votre lame pour enduire cette dernière. Si vous regardez les propriétés de l'épée, vous pouvez voir l'huile qui agit dessus, ainsi que la durée d'effet restante.

3.5.2 Sites de Pouvoir

Un site de Pouvoir est un lieu où se concentrent les énergies arcaniques. Ils sont reconnaissables par les ondulations qu'ils forment dans l'air. Lorsque vous remarquez ce type d'endroit, utilisez votre médaillon (stick analogique gauche) pour pénétrer dans les ondulations et l'activer. Les sites de Pouvoir augmentent temporairement vos statistiques, comme le regain de vitalité ou la puissance de vos signes. Ils apportent un soutien supplémentaire au combat.

3.5.3 Effets critiques

Les effets critiques : ceux-ci incluent l'empoisonnement, le saignement, l'incinération et l'étourdissement. Geralt peut les infliger à ses ennemis, mais il peut également les subir. L'effet dépend de la nature du déclenchement et de la résistance de Geralt.

Vous pouvez voir les probabilités d'infliger un effet critique dans le tableau du personnage ; vous pouvez augmenter ces probabilités en acquérant ou en améliorant les compétences associées, en obtenant de nouvelles mutations, en buvant des potions ou en enduisant votre arme d'huile.

La résistance de Geralt aux effets critiques infligés par les ennemis peut améliorée en acquérant la compétence appropriée ou en portant l'équiper idoine.

3.6 Coups ultimes et adrénaline

Si vous réussissez à étourdir un ennemi, à l'aide du signe d'Aard par exen vous pouvez exécuter un coup ultime, qui achève l'ennemi visé. Pour cela, il s de frapper l'ennemi. Vous pouvez abattre vos adversaires de cette manière si chances d'infliger un effet critique, comme l'étourdissement, sont élevées.

L'adrénaline s'accumule dès que vous apprenez les compétences Sagacite combat, Mutant ou encore Sens magique. La jauge d'adrénaline apparaît alors la jauge de vigueur. Une fois pleine, elle permet d'utiliser une capacité spéciale coup ultime de groupe, Rage ou encore le signe d'Heliotrope. La touche supéri du bouton multidirectionnel sert à activer cette capacité.

Le coup ultime sur groupes : disponible une fois la compétence Sagacit combat apprise. Il consiste en une série de coups permettant d'achever jusqu'à ennemis à la fois.

Rage : disponible une fois la compétence Mutant apprise. Une fois la Rage acti Geralt inflige une quantité phénoménale de dégâts pendant un petit moment.

Le signe d'Heliotrope : disponible une fois la compétence Sens magique app Ce signe agit sur l'espace-temps. Il forme une barrière qui ralentit vos ennem vous permet d'obtenir un avantage crucial, surtout face à plusieurs ennemis.

4. Avancement du personnage

À l'instar de ses aventures, Geralt progresse. Au fil de l'histoire, il appren nouvelles compétences, améliore celles dont il dispose déjà et augmente statistiques.

4.1 Expérience

Geralt reçoit des points d'expérience lorsqu'il tue des ennemis et accomplit quêtes. Lorsqu'il a suffisamment de points d'expérience, son niveau augmente. permet de faire évoluer la vitalité et confère un point de talent servant à dévelo des compétences. Le niveau maximal qu'il est possible d'atteindre est 35.

4.2 Talents

Les compétences sont ce qui compte le plus dans l'avancement du personn Elles permettent d'augmenter les caractéristiques du personnage et d'en appre de nouvelles. Pour développer une compétence, il vous faut des points de tale entrer en méditation. Une fois l'option « Personnage » sélectionnée, vous verre arbre de compétences divisé en quatre parties : entraînement, art de l'épée, alch et magie. Ce sont les voies de développement qui déterminent votre attitud combat. La plupart des compétences requièrent des conditions préalables, cor

l'indiquent les interconnexions entre elles ; vous ne pouvez en acquérir une sans avoir obtenu auparavant celle qui est nécessaire. Il existe deux niveaux pour chaque compétence.

4.3 Voies de développement

Entraînement : voie de développement initiale. Pour entamer une nouvelle voie, il faut dépenser au moins six talents dans les compétences de cette voie.

Art de l'épée : si vous choisissez de vous engager dans cette voie, Geralt maniera mieux l'épée. Il infligera plus de dégâts, s'épuisera moins en parant et aura plus de chances d'infliger des effets critiques aux ennemis. Cette voie permet d'apprendre à contrer les attaques ennemies et à exécuter des coups ultimes sur des groupes d'ennemis. Elle se base sur la force et le combat direct.

Alchimie : s'engager dans cette voie signifie que vous vous concentrerez sur l'utilisation des potions, des huiles et des bombes. Geralt se spécialisera dans la préparation mélanges alchimiques. La durée de leurs effets augmentera et pendant ce temps-là, Geralt infligera plus de dégâts et se régénérera plus vite. Cette voie permet d'apprendre le mode Rage et de créer des mutagènes lors de la préparation de mélanges. Cette voie se destine aux joueurs qui préfèrent combattre avec leur tête.

Magie : cette voie permet d'améliorer les signes que vous connaissez, ce qui renforcera leurs effets, accroîtra les dégâts infligés, et leur confèrera de nouvelles caractéristiques (l'incinération d'ennemis avec le signe d'Igni ou le renvoi des dégâts avec le signe de Quen, par exemple). Cette voie permet d'apprendre l'inégalable signe d'Heliotrope, qui agit sur l'espace-temps. Cette voie de développement est faite pour les joueurs qui préfèrent équilibrer leur jeu entre attaque à distance et attaque au corps à corps.

Vous pouvez évoluer dans ces voies de manière indépendante, mais gardez à l'esprit que les compétences les plus puissantes se trouvent tout au bout des arbres, donc dépensez vos points de talent avec discernement. Vous ne pourrez pas supprimer une compétence acquise. Il faut vivre avec les choix que l'on fait.

4.3.1 Résumé des compétences

Entraînement

Compétence	Niveau 1	Niveau 2
Regain de vigueur	Regain de vigueur hors combat: + 25 %	Regain de vigueur hor combat: + 25 %
Robustesse	Vitalité + 10	Vitalité + 50
Parade	Permet de parer les coups venant de partout.	Réduction des dégâts avec la parade: 50 %
Lancer de dagues	Permet de lancer des dagues.	Dégâts infligés par les dagues: + 20
Renvoi de flèche	Permet de renvoyer des flèches.	Permet de renvoyer le flèches vers le tireur.
Bravoure	Regain de vigueur en combat: + 10 %	Vigueur + 1

Art De L'épée

Compétence	Niveau 1	Niveau 2
Position	Dégâts subis par un coup dans le dos: 150 %	Dégâts subis par un c dans le dos: 100 %
Contre-attaque	Permet de contrer le coup d'un adversaire	Probabilité de mort instantanée par une contre-attaque: 10 %
Jeu de jambes	Distance couverte lors d'une esquive: + 100 %	Distance couverte lor d'une esquive: + 200
Violence	Dégâts à l'épée: + 5 %	Dégâts à l'épée: + 15
Spirale	Permet d'infliger des dégâts à plusieurs adversaires. Dégâts infligés aux adversaires supplémentaires: 50 %.	Dégâts infligés aux adversaires supplémentaires: 100 %.
Garde	Vigueur nécessaire pour parer un coup: - 25 %	Vigueur nécessaire po parer un coup: - 50 %

Colosse	Réduction des dégâts: + 5 %	Réduction des dégâts: + 15 %
Comploteur	Regain de vigueur au combat: + 10 %	Regain de vigueur au combat: + 40 %
Robuste	Vitalité + 25	Vitalité + 100
Précision	Probabilité d'effet critique - saignement: 10 %	Probabilité d'effet critique - saignement: 20 % ; dégâts à l'épée: + 5 %
Mort subite	Probabilité de mort instantanée: + 2 %	Probabilité de mort instantanée: + 5 %
Finesse	Probabilité d'effet critique: + 5 %	Probabilité d'effet critique: + 15 %
Invincible	Vitalité + 50 ; réduction des dégâts: + 5 %	Vitalité + 150 ; réduction des dégâts: + 30 %
Sagacité au combat	Déverrouille les coups ultimes sur groupes une fois la jauge d'adrénaline remplie. Permet la sécrétion d'adrénaline lors du maniement de l'épée.	Dégâts : + 30 % ; réduction des dégâts: + 10 %
Tornade	Sécrétion d'adrénaline lors du maniement de l'épée : + 10 % ; toutes les résistances: + 10 % ; probabilité des tous effets critiques: + 10 %	Sécrétion d'adrénaline lors du maniement de l'épée: + 30 % ; toutes les résistances: + 20 % ; probabilité de tous effets critiques: + 20 %

Alchimie

Compétence	Niveau 1	Niveau 2
Alchimiste	Dégâts à la bombe: + 30 % ; dégâts au piège: + 50 %	Dégâts à la bombe: + 70 % ; dégâts au piège: + 70 %
Synthèse	Vitalité + 20	Vitalité + 80
Effet secondaire	Probabilité de créer un mutagène en tant que résidu alchimique: 2 %	Probabilité de créer un mutagène en tant que résidu alchimique: 10 %

Spécialisation: potions	Durée d'effet des potions: + 10 %	Durée d'effet des potions: + 40 %
Moissonneur	Ingrédients alchimiques récoltés: + 50 %	Ingrédients alchimique récoltés: + 100 %
Catalyse	Effets des potions ingérées: + 15 % Effets négatifs des potions ingérées: 30 %	Effets des potions ingérées: + 35 % Effets négatifs des potions ingérées: 80 %
Spécialisation: huiles	Durée d'effet des huiles: + 10 %	Durée d'effet des huiles + 40 %
Transmutation	Effets de toutes les huiles utilisées: + 15 %	Effets de toutes les huiles utilisées: + 35 %
Imprégnation	Effets de tous les mutagènes: + 15 %	Effets de tous les mutagènes: + 35 %
Goûteur	Permet de boire une potion supplémentaire.	Réduction des dégâts en cas d'intoxication: + 10 %
Condensation	Regain de vigueur en cas d'intoxication: + 15 %	Regain de vigueur en cas d'intoxication: + 55 %
Métathèse	Dégâts d'intoxication: + 5 %	Dégâts d'intoxication: + 25 %
Rage	Probabilité de mort instantanée en cas d'intoxication: + 1 %	Probabilité de mort instantanée en cas d'intoxication: + 3 %
Mutant	Déverrouille le mode Rage une fois la jauge d'adrénaline remplie. Permet la sécrétion d'adrénaline en cas d'intoxication.	Sécrétion d'adrénaline en cas d'intoxication: + 25 %
Amplification	Sécrétion d'adrénaline en cas d'intoxication: + 15 % ; dégâts en cas d'intoxication: + 10 % ; réduction des dégâts en cas d'intoxication: + 5 %	Sécrétion d'adrénaline en cas d'intoxication: + 50 % ; dégâts si intoxiqué: + 15 % ; réduction des dégâts si intoxiqué: + 15 %

Magie

Compétence	Niveau 1	Niveau 2
Signe d'Aard amélioré	Déverrouille le niveau 2 du signe d'Aard. Il inflige plus de dégâts aux adversaires. Portée du signe: + 2 m	Déverrouille le niveau 3 du signe d'Aard. Il inflige plus de dégâts aux adversaires. Dégâts du signe: 6. Portée du signe: + 6 m
Magie destructrice	Dégâts des signes : + 5	Dégâts des signes: + 10 ; vigueur: + 1
Signe d'Axii amélioré	Déverrouille le niveau 2 du signe d'Axii. L'adversaire envoûté obtient vitalité: + 20 % ; dégâts infligés: + 20 %	Déverrouille le niveau 3 du signe d'Axii. L'adversaire envoûté obtient vitalité: + 50 % ; dégâts infligés: + 50 %
Signe de Quen amélioré	Déverrouille le niveau 2 du signe de Quen. Quen renvoie 20 % des dégâts. Durée d'effet du signe: + 20 s	Déverrouille le niveau 3 du signe de Quen. Quen renvoie 50 % des dégâts. Durée d'effet du signe: + 60 s
Renforcement magique	Puissance des signes: + 1	Puissance des signes: + 2 ; réduction des dégâts: + 10 %
Ventilation	Quen renvoie les dégâts réfléchis sur deux ennemis.	Quen renvoie les dégâts réfléchis sur trois ennemis.
Attraction létale	Permet d'envoûter jusqu'à deux adversaires avec le signe d'Axii.	Permet d'envoûter jusqu'à trois adversaires avec le signe d'Axii.
Vigueur magique	Vigueur + 1	Vigueur + 2
Signe d'Igni amélioré	Déverrouille le niveau 2 du signe d'Igni. Probabilité d'incinérer un adversaire. Portée du signe: + 3 m	Déverrouille le niveau 3 du signe d'Igni. Probabilité d'incinérer un adversaire. Portée du signe: + 6 m
Signe d'Yrden amélioré	Déverrouille le niveau 2 du signe d'Yrden. Le joueur peut poser deux pièges.	Déverrouille le niveau 3 du signe d'Yrden. Le joueur peut poser trois pièges.
Amélioration de glyphe	Les pièges d'Yrden s'unissent, empêchant tout adversaire de se déplacer entre deux glyphes.	Le glyphe créé inflige des dégâts à l'adversaire: 5 points de dégât/s

Flux d'énergie	Probabilité d'effet critique des signes: + 5 %	Probabilité d'effet critique des signes: + 25 %
Force vitale magique	Vitalité: + 50	Toutes les résistances: + 5
Sens magique	Déverrouille le signe d'Heliotrope une fois la jauge d'adrénaline remplie. Permet la sécrétion d'adrénaline lors de l'utilisation des signes.	Toutes les résistances : + 5 % ; sécrétion d'adrénaline lors de l'utilisation des signes : + 50 %
Contrôle du Pouvoir	Toutes les résistances: + 20 % ; dégâts des signes: + 3 % ; sécrétion d'adrénaline lors de l'utilisation des signes: + 10 %	Toutes les résistances: + 30 % ; dégâts des signes: + 7 % ; sécrétion d'adrénaline lors de l'utilisation des signes: + 65 %

4.4 Mutagènes

Les mutagènes sont des agents très puissants favorisant les mutations. Ils permettent de pousser davantage ses compétences. Il existe deux façons d'acquérir des mutagènes : vous pouvez en ramasser sur vos ennemis vaincus ou vous pouvez créer par alchimie. Pour subir une mutation, entrez en méditation, sélectionnez l'option « Personnage » et trouvez une capacité comportant un emplacement mutagène. Un mutagène ne peut pas être supprimé.

Les mutagènes se présentent généralement sous trois formes : inférieur, basique et supérieur. Chacune de ces formes agit différemment sur les statistiques du personnage.

Variantes de mutagène:

Mutagène d'effets critiques
Effet : augmente la probabilité d'infliger un effet critique.

Mutagène de distance
Effet : augmente la portée du signe d'Aard, d'Igni et d'Axii.

Mutagène de vitalité
Effet : augmente la vitalité.

Mutagène de pouvoir
Effet : augmente les dégâts à l'épée.

Mutagène de force
Effet : améliore la réduction de dégâts.

Mutagène de concentration
Effet : augmente les dégâts des signes.

5. Alchimie

Que vous choisissiez la voie de développement alchimique ou non, la maîtrise de la préparation de potions, d'huiles et de bombes représentera un aspect capital du jeu. L'utilisation habile de ces objets pourrait vous sauver la vie à bien des reprises. La connaissance de l'alchimie est primordiale au sorceleur, car il peut s'en servir en toutes occasions pour accroître la quantité de dégâts qu'il inflige, ses capacités de régénération ou ses chances d'infliger un effet critique.

5.1 Types de mixtures alchimiques

Dans le jeu, l'alchimie vous permet de créer trois types d'objet :

Des potions : à boire avant un combat. Elles augmentent temporairement vos statistiques. Ce sont des mixtures liquides créées en mélangeant des ingrédients particuliers (herbes, membre de monstre...) à une base alchimique, très souvent de l'alcool. Boire une potion empoisonne l'organisme, ce qui explique pourquoi, en plus de développer les sens, certaines d'entre elles présentent des effets secondaires.

Des huiles : à enduire sur une lame avant un combat. Elles permettent d'accroître temporairement la quantité des dégâts infligés à des adversaires particuliers ou d'augmenter les probabilités d'infliger un effet critique. Elles ne présentent aucun effet secondaire.

Des bombes : ces armes à distance permettent de surprendre l'ennemi et de l'incinérer, de l'assommer ou de le faire paniquer. La plupart du temps, une bombe utilisée à un moment précis contre un groupe d'ennemis, par exemple, peut aider à prendre l'avantage en combat.

5.2 Acquérir des formules

Pour préparer une mixture, vous devez en connaître les ingrédients alchimiques. Les formules et les recettes servent à cela. Comme Geralt n'a que des connaissances basiques en alchimie, il ne peut pas préparer toutes les mixtures. Il les fait faire le plus souvent par des mages ou des herboristes. Il y a trois façons d'acquérir des formules : en récompense pour avoir accompli une quête, en les achetant dans des échoppes ou en les trouvant parmi des trésors. Lorsque vous apprenez une nouvelle formule, elle est disponible dans votre équipement, dans le journal et sur le tableau d'alchimie.

5.3 Ingrédients

Neuf substances naturelles sont utilisées dans la préparation de potions, hu et bombes : le vitriol, l'hydragenum, le rebis, l'éther, le quebirth, le vermillon caelum, le sol et le fulgur.

Ces substances se trouvent dans des ingrédients alchimiques : herbes et membre monstres (les griffes de nekker, par exemple). Lorsque vous ramassez un ingréd alchimique, vous pouvez voir quelle substance il contient, dans votre équipemen sur la fenêtre d'alchimie.

5.4 Préparer des potions et des bombes

Pour créer une potion ou une bombe, entrez en méditation puis accédez à fenêtre d'alchimie : sur la gauche, une liste des formules que vous connaiss sur la droite, les ingrédients alchimiques disponibles. L'ordre de mélange substances alchimiques est visible en bas de l'écran. Pour ce faire, vous pou ajouter manuellement chaque substance en faisant défiler la liste sur la droite utiliser l'option de remplissage automatique pour remplir directement la fen d'alchimie centrale avec les substances requises pour la formule donnée. Lors vous mélangez les ingrédients dans le bon ordre, la potion ou la bombe se cré s'ajoute à votre équipement.

5.5 Résumé des mixtures et des bombes

POTIONS

Chat
Effet : permet de voir dans le noir total et à travers les murs. Réduit la quantité de dégâts infligés.
Toxicité : faible

Chipeau
Effet : accroît le regain de vitalité au détriment de la vigueur et des dégâts infligés.
Toxicité : élevée

Chat-huant
Effet : accroît le regain de vigueur.
Toxicité : faible

Loup
Effet : accroît les probabilités d'infliger des effets critiques ; incinération pour Igni et assommement pour Aard.
Toxicité : faible

Freux
Effet : accroît les dégâts à l'épée.
Toxicité : faible

Hirondelle
Effet : accroît le regain de vitalité.
Toxicité : faible

Loriot doré
Effet : augmente toutes les résistances.
Toxicité : faible

Tiare
Effet : améliore la réduction de dégâts au détriment de la vitalité.
Toxicité : élevée

Philtre de Stammelford
Effet : augmente la puissance des signes au détriment de la vitalité.
Toxicité : moyenne

Forêt de Maribor
Effet : augmente la vigueur au détriment de la vitalité et de la probabilité d'infliger un effet critique.
Toxicité : élevée

Vanneau
Effet : augmente considérablement le regain de vigueur au détriment de la vitalité et des résistances.
Toxicité : élevée

Virga
Effet : améliore la réduction des dégâts et augmente la probabilité d'infliger des effets critiques au détriment des résistances.
Toxicité : moyenne

Décocté de Raffard le Blanc
Effet : accroît la vitalité au détriment des dégâts infligés.
Toxicité : très élevée

Philtre de Petri
Effet: accroît les dégâts des signes.
Toxicité: très élevée

Blaireau
Effet : augmente considérablement la probabilité d'infliger des effets critiques ; incinération pour Igni et assommement pour Aard au détriment des résistances aux effets critiques.
Toxicité : très élevée

Tonnerre
Effet : accroît considérablement la quantité de dégâts infligés au détriment de la vitalité et de sa régénération.
Toxicité : très élevée

HUILES

Huile contre les charognards
Effet : augmente les dégâts infligés aux charognards.

Venin du pendu
Effet : augmente les dégâts infligés aux humanoïdes.

Huile contre les spectres
Effet : augmente les dégâts infligés aux spectres.

Huile brune
Effet : augmente les probabilités d'infliger l'effet critique de saignement.

Sang de Falka
Effet : augmente les dégâts maux à l'épée.

Spirale
Effet : augmente les dégâts à l'épée.

Venin d'araignée
Effet : augmente les probabi d'infliger l'effet critique d'er isonnement.

BOMBES

Simoun
Effet : assomme et immobilise tous les ennemis à portée.

Ruche
Effet : blesse tous les ennemis alentour avec des éclats après détonation.

Vesse-de-loup du diable
Effet : libère un nuage de gaz empoisonné.

Étoile dansante
Effet : explose et brûle vif les ennemis.

Rêve de dragon
Effet : libère un nuage de gaz inflammable.

Soleil de Zerrikania
Effet : aveugle et immobilise tous les ennemis à portée.

Flambée
Effet : illumine la zone environnante après détonation

Bulbe puant
Effet : libère un nuage de gaz nauséabond qui diminue les statistiques de tous les ennemis trouvant dedans.

Brume rouge
Effet : libère un nuage de gaz psychoactif.

6. Inventaire

Durant la partie, vous trouvez bon nombre d'objets que vous pouvez conserver dans votre sac de voyage, pour les utiliser ou les vendre par la suite. La fenêtre d'inventaire indique les objets, par groupes : épées, armes à distance, armures, améliorations, potions, pièges, bombes, livres, mutagènes, ingrédients alchimiques, composants artisanaux, leurres et objets de quête. Le sac de voyage de Geralt est visible sur la gauche et son équipement actuel sur la droite. Vous pouvez prendre des objets à l'aide de la touche **[A]** lorsqu'ils sont en surbrillance. Dans la partie supérieure de la fenêtre, vous pouvez voir la quantité d'orins dont vous disposez, ainsi que le poids total des objets que vous portez. S'il excède 250 kg, Geralt est surchargé et ne peut plus courir. Il va sans dire que ses capacités au combat en pâtissent également. Vous pouvez abandonner des objets en appuyant sur la touche **[Y]** .

6.1 Améliorations d'armes et d'armures

Avec le temps, vous trouverez des améliorations d'armes et d'armures, qui vous permettront d'améliorer la qualité de ces objets. Vous ne pouvez améliorer que les objets comportant des emplacements de runes et d'améliorations. Lorsque vous portez de telles armes ou armures, ainsi qu'une amélioration, accédez à la fenêtre d'équipement, sélectionnez l'amélioration en question et appuyez sur la touche **[A]**.
Attention : toute amélioration est définitive.

6.2 Fabriquer des objets

Dans le jeu, vous pouvez faire plus que créer des potions à l'aide des ingrédients disponibles. Vous pouvez également fabriquer des objets à partir des schémas que vous aurez trouvés ou achetés. Malheureusement, Geralt ne sait pas forger les épées ni confectionner de gantelets, donc pour fabriquer un objet, il doit aller voir un artisan qualifié. Il faut ensuite donner audit artisan les composants artisanaux (bois, cuir, ficelle...). Il fabriquera alors un objet à l'aide du schéma.

Lorsque vous tombez sur un artisan et que vous sélectionnez la bonne option de dialogue, la fenêtre de création d'objet apparaît. Les schémas en votre possession sont visibles à droite, et les composants disponibles à gauche. Une fois que vous avez choisi le schéma, l'ordre et la quantité nécessaire à la création de l'objet apparaissent au centre. La liste se remplit automatiquement si vous détenez tous les éléments nécessaires. Une fois la liste remplie, vous pouvez faire fabriquer l'objet, qui sera alors ajouté à votre inventaire.

7. Mini-jeux

Les mini-jeux vous permettent de gagner de l'argent et d'obtenir des d'expérience supplémentaires si vous participez aux tournois. Vous pouvez parfois d'obtenir des objets de quête. Vos adversaires se trouvent la plup temps dans les auberges.

7.1 Poker aux dés

Tout le monde joue au poker aux dés : humains, elfes et nains. Pas étonnant, p ce jeu est réputé pour ses règles simples et ses grosses mises. Pour engag partie, choisissez l'option de dialogue « Jouons aux dés ». Vous jouez avec ci à six faces. La partie se déroule comme suit:

- Un plateau de poker aux dés apparaît au début de la partie. Vos dés sont du bas ; ceux de l'adversaire en haut.
- Vous placez votre mise (**LB**, **RB**, stick analogique gauche). Votre adversa peut relancer, accepter ou passer.
- Vous lancez les dés en les plaçant au-dessus du plateau puis en appuyant sur le stick analogique gauche. Bougez le stick analogique droit au moment du lancer pour influer sur la direction des dés et la force avec laquelle ils sont lar Faites attention à ne pas les faire sortir du plateau. Votre adversaire lanc dés après vous.
- À présent, vous pouvez comparer votre jet à celui de votre adversaire.
- Sélectionnez les dés que vous souhaitez relancer. Ils apparaissent en surbrillance. Une fois votre choix confirmé, vous pouvez augmenter la mi faire un autre jet.
- Après le jet de votre adversaire, les dés sont comparés et le joueur ayant l meilleure combinaison remporte le pactole.

Mains gagnantes, de la meilleure à la plus faible:
Poker (ou cinq du même rang): cinq dés de la même valeur
Carré: quatre dés de la même valeur
Full: une paire et un brelan
Grande suite: suite de dés indiquant 2, 3, 4, 5 et 6
Petite suite: suite de dés indiquant 1, 2, 3, 4 et 5
Brelan: trois dés de la même valeur
Double paire: deux fois deux dés de la même valeur
Paire: deux dés de la même valeur

Si les deux joueurs se retrouvent avec la même main, le vainqueur est celui do main a le plus de valeur. Si les joueurs ont la même main et la même valeur, al c'est une égalité.

7.2 Combat à mains nues

Le combat à mains nues n'est pas un passe-temps de gentilhomme mais, de toute façon, Temeria n'en est pas peuplée, donc Geralt ne fait pas tache dans le décor. Un tournoi de combat à mains nues est accessible dans chaque auberge. Il suffit d'aller voir l'organisateur des combats et de sélectionner la bonne option de dialogue. Avant de commencer à combattre, il vous faut placer une mise. Plus l'adversaire est fort, plus la mise est élevée.

Lorsque vous passez en mode Combat à mains nues, votre adversaire se dresse face à vous. Sa jauge de santé apparaît au-dessus de lui et la vôtre, à sa place habituelle. Le vainqueur est le premier qui parvient à réduire la santé de son adversaire à un niveau critique. En d'autres termes, le premier qui arrive à mettre son adversaire au tapis.

Ce mini-jeu dynamique demande beaucoup de réflexes. Le combat utilise le mécanisme des actions contextuelles, ce qui signifie que pour donner un coup, une série de coups ou contre-attaquer, il vous faut appuyer sur les bonnes touches au bon moment. Pendant le court moment où vous pouvez voir les coups à effectuer, le combat tourne au ralenti. Appuyez sur la mauvaise touche et l'adversaire vous frappe. Manquez plusieurs fois la bonne touche et vous perdez le combat.

Après une victoire, vous recevez l'argent que vous avez misé avec votre adversaire auparavant et vous pouvez engager un nouveau combat mais cette fois, avec un adversaire plus coriace. Si vous perdez, vous perdez votre mise. Pour la récupérer, ainsi que votre dignité, il vous suffit d'aller parler de revanche à l'organisateur.

7.3 Bras de fer

Le bras de fer est très répandu dans les auberges, les hôtes se lassant d'enquiller les chopes. Ils préfèrent les gros biceps aux poings d'acier et aux dents cassées. Pour lancer ce mini-jeu, trouvez un adversaire, généralement assis, et sélectionnez la bonne option de dialogue.

Avant de vous asseoir à la table et d'engager le tournoi, vous devez choisir une mise. Le match peut ensuite commencer. Pour gagner, vous devez écraser la main de votre adversaire sur la table. Il faut garder le curseur dans la barre jaune qui bouge sous l'adversaire. Déplacez le curseur avec le stick analogique droit et gauche. Le vainqueur remporte tout ce qui a été misé.

Ce sport est particulièrement apprécié des nains, qui travaillent généralement à la mine ou à la forge. Ils font partie des adversaires les plus coriaces.